Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

アドベンチャーヒーローブックス

ADVENTURE HERO'S BOOKS No.13

新・ゼルダの伝説

北殿光徳／原作　みやぞえ郁雄／画

Scanned by Melora of History of Hyrule

historyofhyrule.com
meloraswworld@gmail.com

Hey everyone! I'd personally be really happy to see you make scanlations or take portions of this and make fun things and posts with it. The only things I ask are:

1. Try to link back to **historyofhyrule.com**, somewhere, somehow, for credit. This is so people can find more info and other works, reach me if they have questions, or want to contribute other content. It's actually how I've found out about so many of these things and been able to get them to you in turn.

2: Please don't just re-upload the whole set somewhere else. This is in case it's re-released officially so I, and my site, don't come into conflict with any publishers or artists for making scans. (Or, if you do use the whole set, because you've made scanlations, just don't use them commercially and take the full set of my scanned images down if you ever hear about a re-release.) In the 20 years I've been doing this I have never once left scans up if something comes back into print again. I only do the scanning work I do because, as an enthusiast, I don't want something that is actually out of print and rare to be lost forever.

Thank you for understanding!
-Melora

新・ゼルダの伝説

"THE LEGEND OF ZELDA,, AN ORIGINAL VERSION

Adventure Hero's Books 13

"THE LEGEND OF ZELDA,, AN ORIGINAL VERSION
by Mitsunori Kitadono and Ikuo Miyazoe
Copyright © 1987 Mitsunori Kitadono／Ikuo Miyazoe
Character and Story Base Licence
© 1986 Nintendo Co.,Ltd.
First Published by Keibunsha Co., Ltd.
Honcho, Nakano, Tokyo, Japan
Courtesy by Koji Takizawa, Editor of MULTI WAVES

ゲームの進行方法

ゲームを始める前に、チェックリストの使い方を説明しましょう。これは、スタートする前に、リンク（あなた自身）の条件を決めたり、ゲームの進行にしたがって変化していくポイントなどを記入するもので、ゲームの間じゅう、フルに活用するものです。

●リンクの基本設定

まずはじめに、リンクの能力を設定します。

リンクの能力は、〔ライフ（生命力）・ポイント〕〔技術ポイント〕〔魔術ポイント〕の三つによって決まり、これらの数値は、ゲームの進行にしたがって変化します。〔ライフ・ポイント〕は、リンクの生命力ですから、これがゼロになるとゲームオーバーです。〔技術ポイント〕と〔魔術ポイント〕は、ゼロになっても、ゲームはそのまま続けられます。

〔ライフ・ポイント〕は、スタートの時点では、5に決められています。〔技術ポイント〕と〔魔術ポイント〕は、ふたつの合計が5になるように割りふって下さい。その割合はまったく自由ですが、どう割りふるかが、魔物との戦闘や進路を左右することになります。

〔技術ポイント〕は、リンクが武器で戦う場合に必要となるもので、これがゼロになると、武器で戦うことができなくなります。

〔魔術ポイント〕は、同じように、リンクが魔術を使って戦う場合に必要となります。

●敵との戦闘方法

ゲームの中で敵と出会った場合、何を使って戦うかを決めなければなりません。チェックリストに書

かれている「戦闘に必要なポイント」の表は、それぞれの戦法を使う場合に必要となるポイントを書いたものです。この表と、その時のリンクのポイントを見て、戦法を決めて下さい。

たとえば、敵に出会った時、武器で戦うか、魔術で戦うか、という選択があったとして、この時の技術ポイントが3、魔術ポイントが1であるとします。この場合、魔術を選ぶとオーラ・レイの術しか使えませんが、武器ならば三つのうち好きなものを選べますから、武器の方が有利だという考え方もできます。そして、武器を選択すると、さらにどの武器を使うかを決めなければなりません。かりに弓矢を選んだとすると、リストの表にあるように、弓矢には技術ポイント2が必要ですから、「技術ポイントをマイナス2」というように指示されます。それにしたがって、はじめに決めたリンクの数値を、そのつど書きかえて下さい。

ただし、剣を使って戦う場合だけは、ポイントは必要ありません。ですから、技術、魔術ポイントがゼロになったとしても、剣で戦うことができますし、あるいは「逃げる」という方法もありますから、ゲームを続けることができるわけです。

戦闘に勝って、ポイントがプラスされることもありますので、この場合も指示にしたがって書きかえて下さい。

● 金貨（ルピー）について

ゲームがスタートする時、リンクは「金貨3ルピー」を持っています。さらに、ゲームが進むにつれて、金貨を手に入れることもできますし、この金貨で商人からアイテムを買うこともできます。金貨を手に入れたり、アイテムを買う時は、リストの金貨（ルピー）の数字を書きかえて下さい。

●アイテムの取り方

ゲームの中に出てくるアイテムは、リンクの進路や生命力を左右するものです。それぞれ手に入れるごとに、チェックリストのそのアイテムの欄に○印を記入して下さい。

アイテムは、ゲームの途中で発見する場合と、商人から買う場合がありますが、現在持っているアイテムと同じものを買うことはできません。同じアイテムは、使ったり、なくしたりした場合だけ手に入れることができます。

アイテムを買う場合、商人からアイテムとそれぞれに必要な金貨を見せられたら、その場でどれを買うか、あるいは買わないかを決め、買う時は、「アイテム・リスト」と「金貨（ルピー）のリスト」の欄に記入してから、次のページに進んで下さい。

ひとつのアイテムは、一度しか使うことができません。使ったり、なくしたりした時は、○印を消しゴムで消します。

ただし、このチェックリストのアイテムの欄には、じっさいにはこのゲームの中に出てこない、ニセのアイテムも入っていますので注意して下さい。

さあ、これで戦いの準備は整いました。

伝説の秘宝を集め、大魔王ガノスを倒すことができるかどうか……そして、ゼルダの伝説の誕生の秘密を知ることができるか。すべては、あなた自身の手にかかっているのです。

では、健闘を祈ります。

7

はるかな昔、
神秘なるものが
地に満ちていた時代、
いくつかの小王国が
ひとつにまとまり、
大ハイラル王国と
呼ばれるように
なったころの物語…。
豊かで平和な国
大ハイラル王国に、
大魔王ガノスの
魔の手がしのびより、
大地には怪物や
魔物があふれ、
国じゅうが
荒れはててしまった……。
数多くの勇者が大魔王に挑んだが、
誰一人として
生きて帰った者はいなかった……。

2へ

そしてついに、
王家にまで魔手をのばしたガノスは、
国王の一人娘、ゼルダ姫を花嫁に要求した。
国王がこの要求を断ると、
ガノスは大いに怒り、ゼルダ姫を
水晶の中に封じこめて去ってしまった……。
国王は悲しみ、城に仕えていた魔術師に
救いをもとめたが、
姫を元に戻すことはできなかった。
「王様、この地に古くから伝わる
伝説の秘宝さえ見つけ出せば、
姫をお救いできるでしょう」
伝説の秘宝……。
それは、この地方のどこかにあると
伝えられる三つの秘宝のことだった。
しかし、それを見た者はなく、
どんな宝で、どこにあるのか、
知っている者は誰もいなかった……。

3へ

3

最後の希望さえも
消えようとした時、
一人の若者が
ハイラルを訪れた……。
その名は、リンク。
武者修行の旅の途中だった。
大魔王の悪業を聞き、
ゼルダ姫の不幸を知った
リンクは、
ガノスと戦うことを誓った。
「ハイラル国王、
この私が、かならずや
秘宝をさがし出し、
ガノスを倒します。
悪魔に苦しめられている人々と
姫を救うために！」
リンクは、そう約束し、
ハイラル城をあとにした……。

4へ

5へ

5

金貨3ルピーを失う
追う→77　追わない→140

7へ

7

ランプを持っている→176　持っていない→66

スッ
これでよし！
そんな物も入るの…？
ああ 何だって出し入れ自由！
さあ 早くここを出よう！
そうだね………
〝力〟の秘宝を手に入れたリンクたちは、何とか出口を見つけだし魔界を脱出した。
あーッ もとの場所だ…！

126へ

9

オーラ・レイの術で戦う→78　タイムの術で戦う→134

11へ

11

オーラ・レイの術で戦う→47　タイムの術で戦う→172

12

もう何も出てきそうにないな……
油断しちゃだめだぜ!
ビビッてるくせに……
アニキにハナをもたせただけだい
あっ!!
なんだあれは!?

13へ

13

入る→80　入らない→126

14

技術ポイントをマイナス3

54へ

15

剣で戦う→199　オーラ・レイでの術で戦う→52
パワーブレスで戦う→90

17へ

17

鍵を持っている→72　持っていない→130

18

魔術ポイントをマイナス2
19へ

あいつら見えなくなったよ
そろそろおりるぞ…
わっ!
ドスン
テテ……ひどいや墜落するなんて……
むずかしいんだよあの術……
アタタ…
疲れるし……

114へ

20

技術ポイントをプラス2

67へ

21

現在のライフ・ポイントが3以上→173　2以下→209

悪いね
アニキ
平気平気!!
ヨッ! 水もしたたるイイ男だね!!
おまえもイイ男にしてやろーか!?
わっ やめて やめて
おいら パス!!

23へ

23

武器で戦う→83
魔術で戦う(魔術ポイントが2以上必要)→161

24

166へ

25

聖水を持っている→60　持っていない→194

聖水を使う（ライフ・ポイントをプラス2）
216へ

27

ライフ・ポイントをマイナス3

戦う→206　逃げる→169

29へ

29

57へ

16へ

31

剣で戦う→200　武器で戦う→141
魔術で戦う(魔術ポイントが2以上必要)→61

33へ

33

ライフ・ポイント、技術ポイント、魔術ポイント
それぞれプラス2。 101へ

35へ

35

話を聞く→112　戦う→177

37へ

37

鍵を持っている→100　持っていない→168

193へ

39

剣で戦う→93　弓矢で戦う→196
パワーブレスで戦う→142

40

技術ポイントをマイナス1
41へ

41

技術ポイントがゼロ→200
技術ポイントが残っている→128

16へ

43

87へ

わかった！
約束しよう!!
アニキ!!
よし
その言葉を
忘れるな!!
アニキ
正気かい!?
約束は
ウソさ！
ゼルダ姫を
助けた後で
ヤツを倒す!!

45へ

薬のおかげで、ゼルダ姫は助かった。が……
何ですって！秘宝は二つしか手に入らなかったの!?
どうしましょ それじゃ魔王を倒せないわ！
いや……あの なんとか しますから…
ドドタ
しっかりネ……♡
トホホ
こうして今日もリンクは、秘宝さがしと怪物退治に出かけるのだった……。

END

46

216へ

47

オーラ・レイの術で戦う→208　剣で戦う→119

49へ

49

水晶を持っている→102　持っていない→212

50

技術ポイントをマイナス1

51へ

51

150へ

魔術ポイントをマイナス１
188へ

53

武器で戦う→39　魔術で戦う→9

54

55へ

55

戦う→133　逃げる→209

56

力の秘宝を得る。ライフ・ポイント、技術ポイントをそれぞれプラス2。　8へ

57

連れていく→97　おいていく→108へ

58

59へ

59

31へ

60

聖水を使う(ライフ・ポイントをプラス１)
15へ戻って再挑戦

浮遊の術で戦う→18　タイムの術で戦う→155

63へ

63

プレートを取る→164　薬を取る→116

64

65へ

65

126へ

ライフ・ポイントをマイナス1
36へ

67

金貨４ルピーを得る。聖水を持っている（使う→160　使わない→202）　持っていない→202

69へ

69

沼地を進む→190　まわり道をする→148

70

技術ポイントをマイナス3

71へ

71

聖水を得る。技術ポイントをプラス2
48へ

鍵を使う
73へ

73

力の秘宝を持っている→205　持っていない→124

74

アッ！
ガノスの城消えちゃった……
どうするアニキ……
オレが聞きたいよ……
とにかく逃げたガノスをさがしだしてやっつけるんだ……!!
それっきゃないネ！

75へ

ゼルダ姫
待っていて
ください!
かならず
お助けします!!
やるぞ〜〜!
ガノスめ
絶対に見つけ
だしてやる!!
おいらも
つきあう
ゼッ!!

END

76

92へ

77

剣で戦う→28　魔術で戦う→185

78

79へ

79

タイムの術で戦う→157　武器で戦う→39

81へ

81

買うなら、リストの金貨(ルピー)とアイテムの欄をチェックして6へ。 買わないなら156へ

56へ

83

剣で戦う→109　ブーメランで戦う→50
弓矢で戦う→186

魔術ポイントをマイナス１

85へ

85

剣で戦う→28　タイムの術で戦う→144

129へ

87

すごい
アニキ！
人が変わった
みたいだ……
ハッ!!
コ、コム…
いまの本当に
オレがやった
のか……!?
キョトン
術を使っても
すこしも
疲れていない
……
すべて
秘宝の力
なのか……!?

88へ

89へ

89

水晶を持っている→146　持っていない→174

技術ポイントをマイナス3

91へ

91

56へ

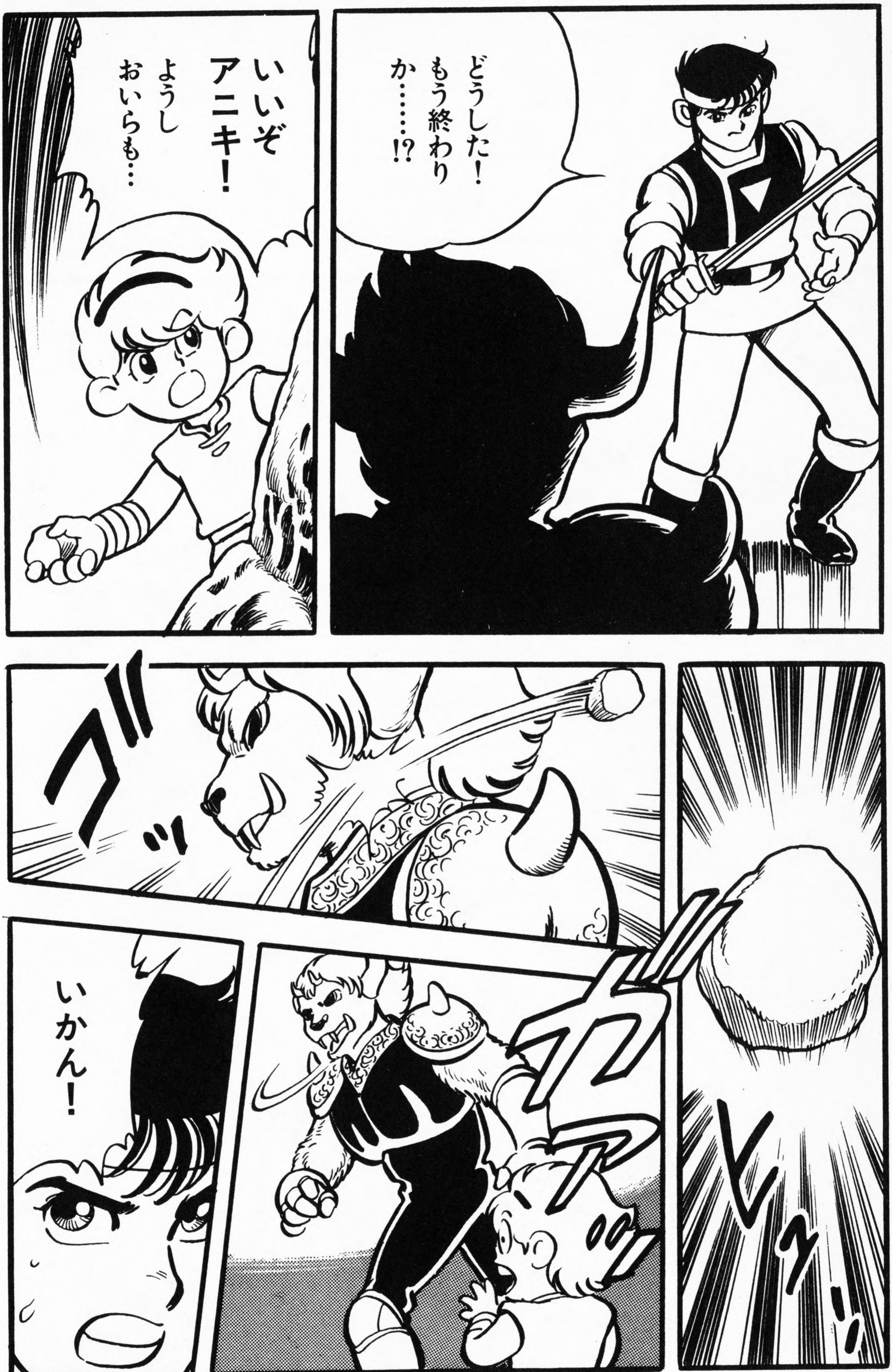
92

リンクとコムは、やっと森の出口にたどりついた。
やっと森をぬけたな……！
大変だったね……
〝死の山〟か……あそこにガノスのやつが……！
よし行くぞ！

214へ

93

94へ



95へ

聖水を持っている→195　持っていない→178

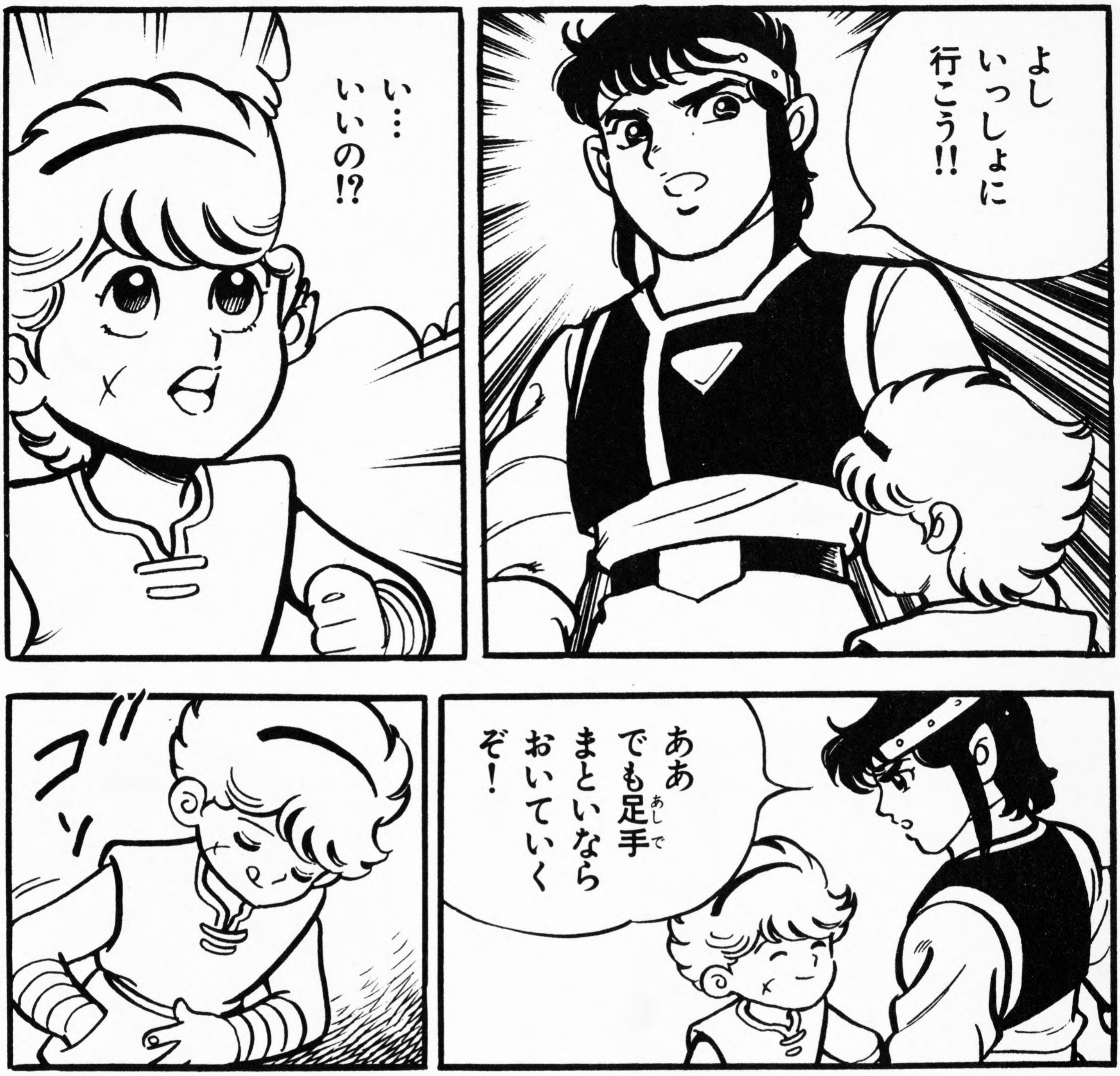
ゲームオーバー！
１へ戻って再挑戦!!

97

おいらの父ちゃんも母ちゃんもガノスに………!!
おいらきっと仕返しをしてやるんだ!!
おまえも一人ぼっちなのか
オレと同じだ……

98へ

98



金貨3ルピーを得る

99へ

99

林をぬける道はこっちだよ
コム……どこかに宝があるって話は知らないか？
怪物どもがいっぱいかくしてるっていうけど……
アニキ…お宝めあてなのかい？
バカちがうよッ!!

163へ

鍵を使う
188へ

101

このまま進む→190　ひき返す→148

リンクさぁーん!
あ…
クリコン!!
よくここがわかったな
さしあげた水晶が呼ぶんですよ…!
あの道を行きなさい! ノックは三回ですよ…
……!?
ではなにかあったらお呼びください!
………行っちゃった

103へ

103

買うなら、リストの金貨(ルピー)とアイテムの欄をチェックして132へ。　買わないなら198へ

勇気の秘宝を得る
105へ

105

キーワードをメモした→62　していない→152

106

魔術ポイントをマイナス3
107へ

107

150へ

108

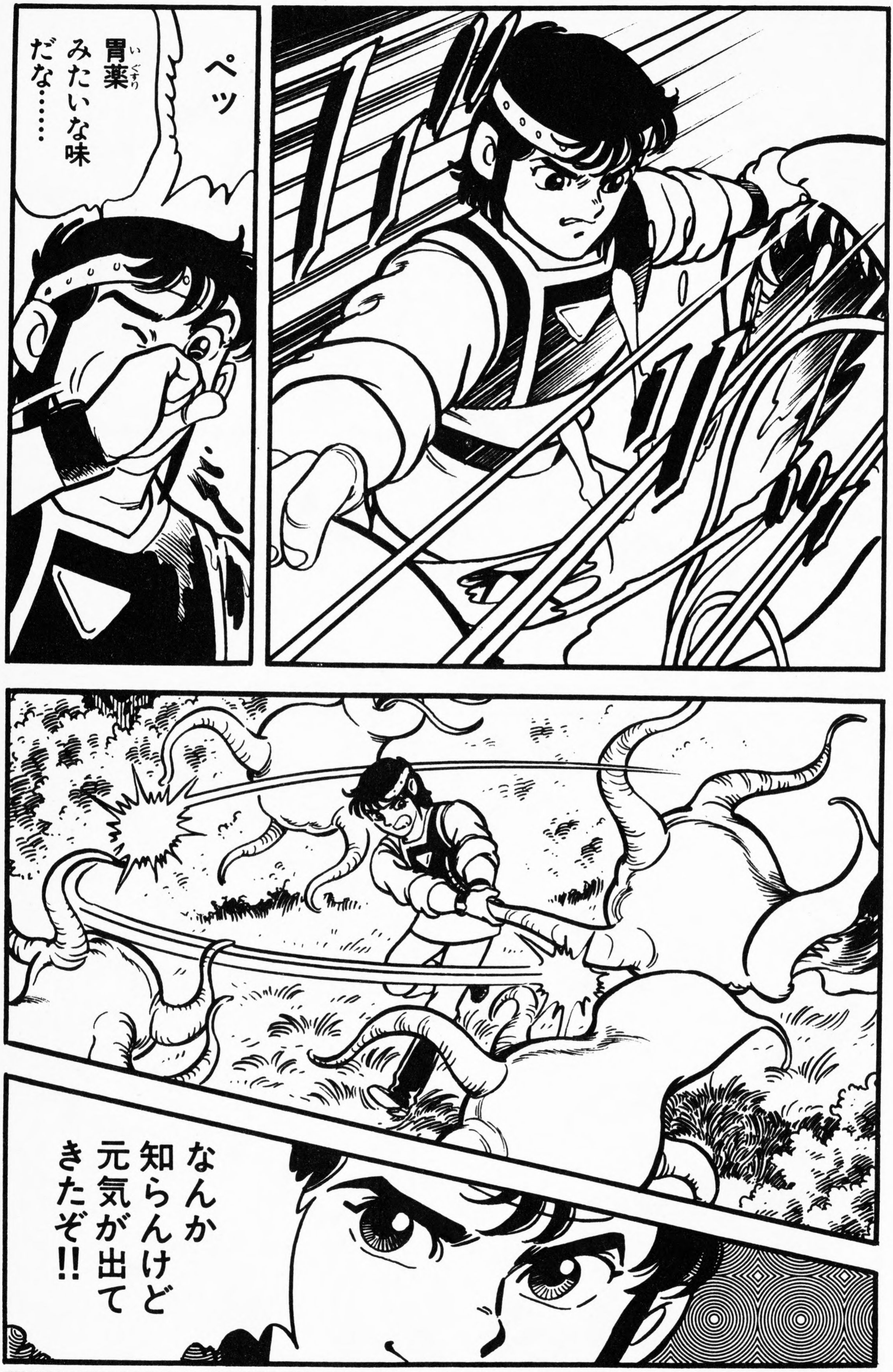
179へ

109

ライフ・ポイントをマイナス1　弓矢で戦う→186　ブーメランで戦う→50　魔術で戦う(2ポイント以上必要)→161

技術ポイントをマイナス3
111へ

111



魔術ポイントをプラス3
67へ

よかろう
話とやらを
聞いてやろう
スッ
アニキ
油断しちゃ
……!
大丈夫さ
心配すんな!
……
……
どうせ
あのゼルダ姫の
ことで
来たのだろう?
それと
きさまを
倒すためにだ!!

113へ

113

「リロック」のキーワードをメモする
約束するとウソをつく→44　戦う→184

114

ライフ・ポイントをプラス2
68へ

115

戦う→31　逃げる→76

117へ

117

私が元に戻った時の父ったら…
薬が効いてよかった……
私のほうはともかく…秘宝のことが心配ですわ
聞きました…勇気の秘宝が消えたとか…！
それに生き残りの怪物もいるそうです…

118へ

ゼルダ姫！
怪物退治なら
このリンクに
お任せを!!
リンク様…！
アニキ
〜〜〜！
おいらも
連れてって
………
リンクの
怪物退治の
旅はつづく……。

END

120へ

121へ

121

104へ

122

123へ

166へ

124

178へ

125

右へ行く→36　左へ行く→168

もうすぐ森が見えてくるよ
森か……そこにも怪物が巣くっているのか?
ウン!
〝妖魔の森〟といって誰も近よらないよ
なるほど…何かありそうな森だな……

127へ

127

森へ行く→58　森をさける→170

128

技術ポイントをマイナス1
67へ

ついて行く→32　ついて行かない→192

130

131へ

124へ

132

お前さんたち
ガノスの城へ
行くんじゃろ？
ここを
行きなされ！
ガノスを
倒すには…
光
そして剣…
弱ったところを
狙うがよい！
ん！
ありがとう
ばあさん!!

30へ

133

剣で戦う→21　パワーブレスで戦う→70

135へ

135

オーラ・レイの術で戦う→203　武器で戦う→39

ゲームオーバー！
１へ戻って再挑戦！！

137

知恵の秘宝を持っている→43　持っていない→210

138

139へ

ライフ・ポイントをマイナス1。ライフがゼロ→183
現在の技術ポイントが3以上→14　2以下→204

140

179へ

141

ブーメランで戦う→40　弓矢で戦う→158
パワーブレスで戦う→110

143へ

10へ

144

魔術ポイントをマイナス3
145へ

145

57へ

ヤア……
いたいた!!
クリコン!
さすが妖精戦士の血をひく勇者よくぞここまで…!!
妖精戦士? アニキが…!?
そう 女神バルキュリアの部下……
戦闘妖精ヴァルコンの子孫、リンク!
この耳が何よりの証拠!

147へ

147

そうか……
強いはずだね！
母さんは
人間だけど
なア……
それより
クリコン！
ガノスの
居場所は
わかるか!?
たぶん
この鏡の中…！
ほかには考え
られません!!
えっ!?
精神を
集中すれば
入れるはずです！

34へ

しかたない まわり道をするか……
そのほうがいいよ! 底なし沼でもあったら……
そろそろ森の出口が近いぞ…!
よかった! なんとか無事に森を出られそうだね!

149へ

149

214へ

金貨3ルピーを得る

12へ

87へ

さあ行こう！
ゼルダ姫が
待ってるぞ!!
ガノスを
倒したから
姫の呪いも
消えてるよね
……!!
数日後、
リンクたちは
ハイラル城に
帰りついた──。
だが……

153へ

153

何ですって！秘宝が全部消えてしまった…!?
ええ…三つとも全部……
このブレスに入れておいたはずなのに…
あの秘宝はこのハイラルに真の平和をもたらす重要な宝なのです……
ボクの責任デス……

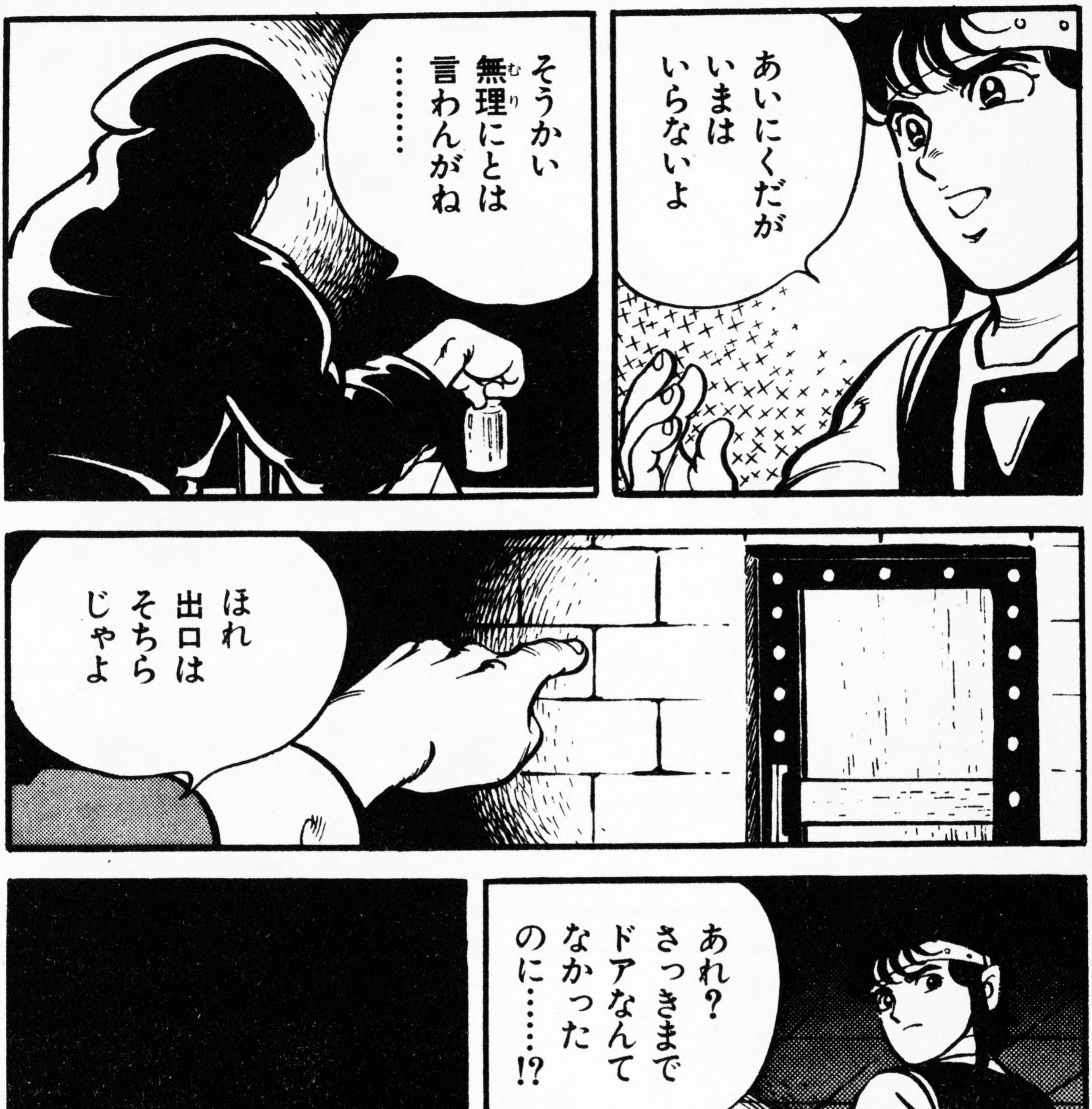
154へ

消えたと いっても きっとこの国の どこかにあると 思います！
では ふたたび…
ええ かならず 見つけだします
その後、 秘宝の噂を 聞いた者は、 誰も いない……。

END

155

魔術ポイントをマイナス3
敵が止まっている間に逃げる→86　戦う→20

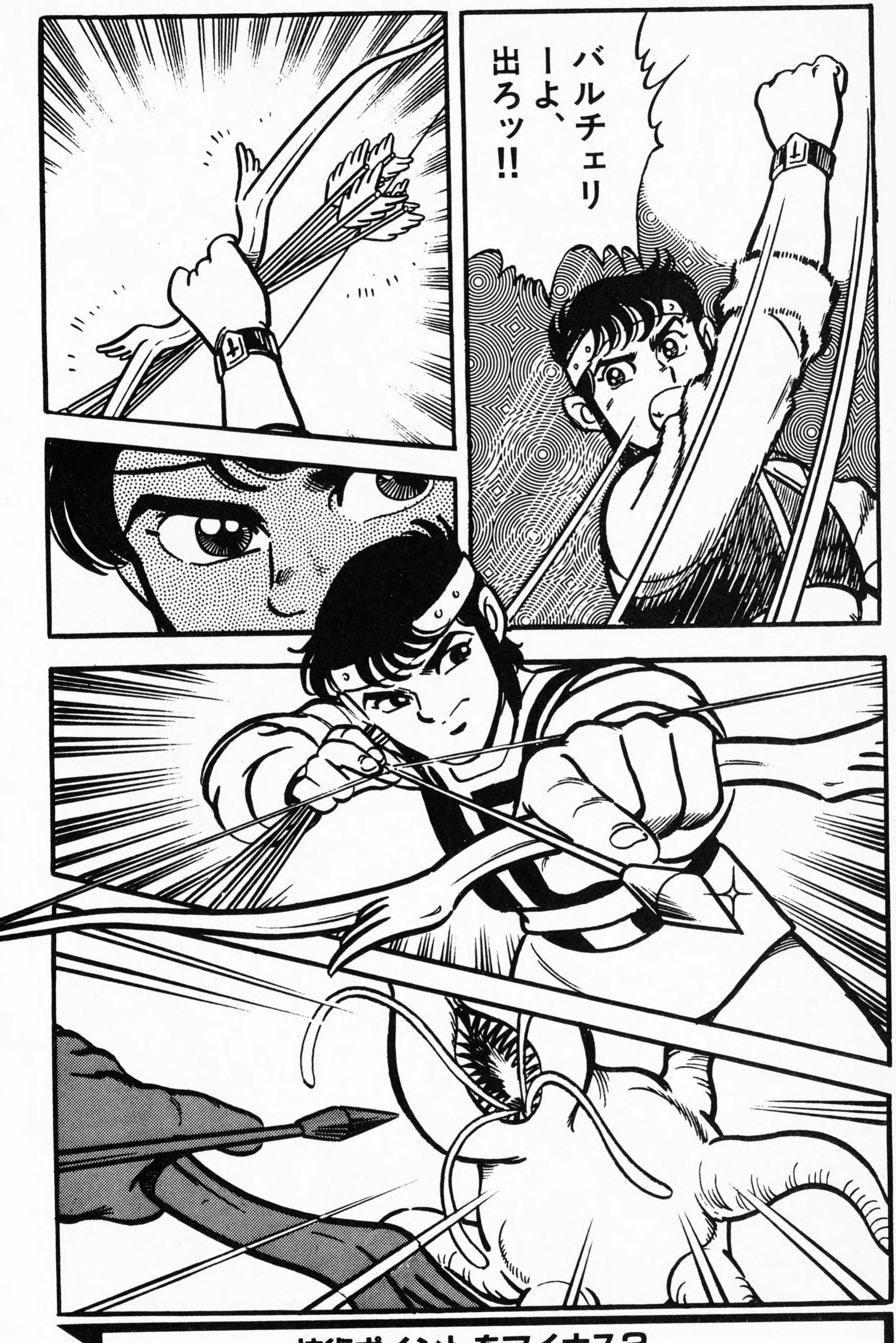

あいにくだが いまは いらないよ
そうかい 無理にとは 言わんがね ………
ほれ 出口は そちら じゃよ
あれ? さっきまで ドアなんて なかった のに……!?

66へ

157

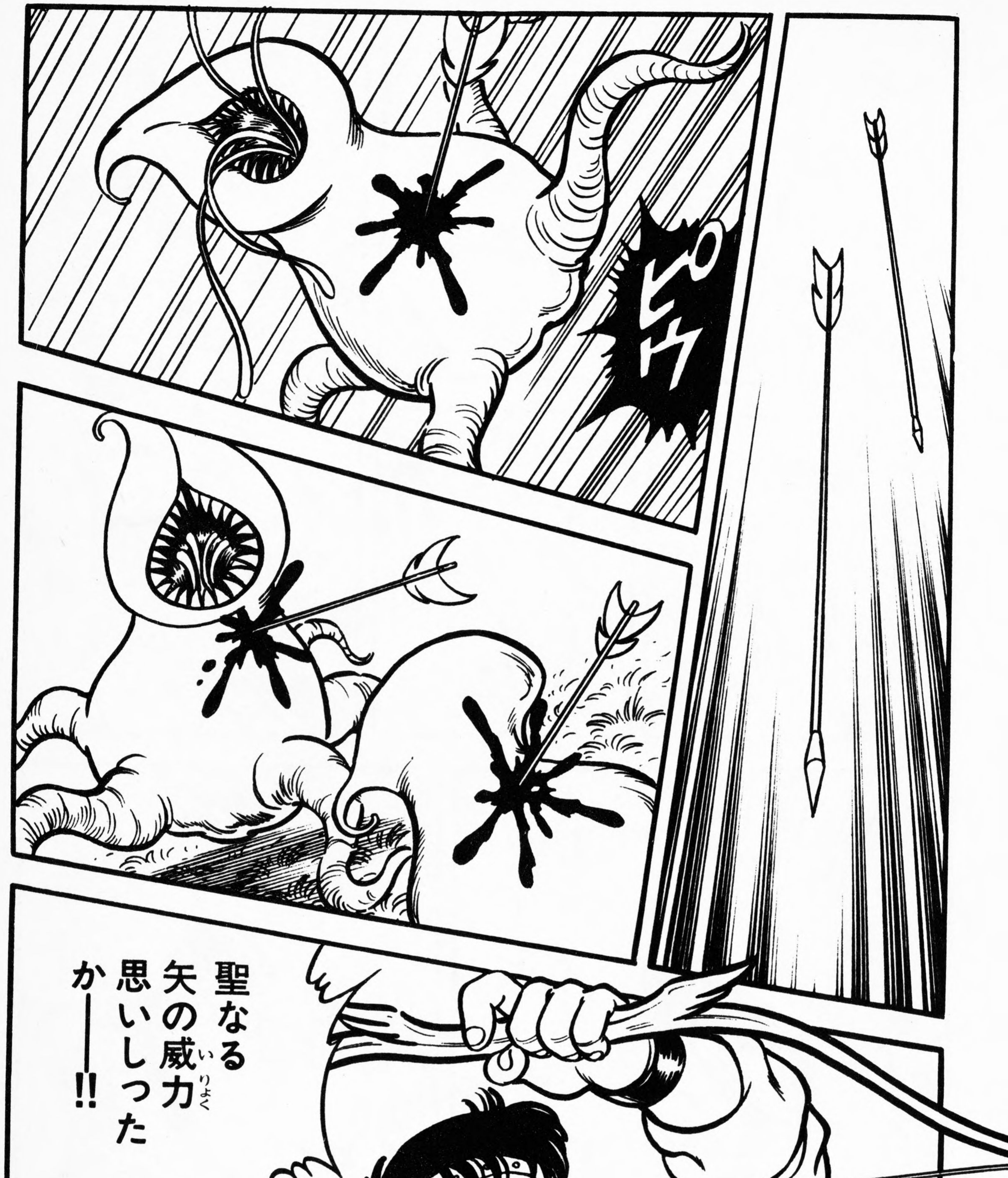
96へ

158



技術ポイントをマイナス2
159へ

159



67へ

160

聖水を使う(ライフ・ポイントをプラス1)
129へ

161

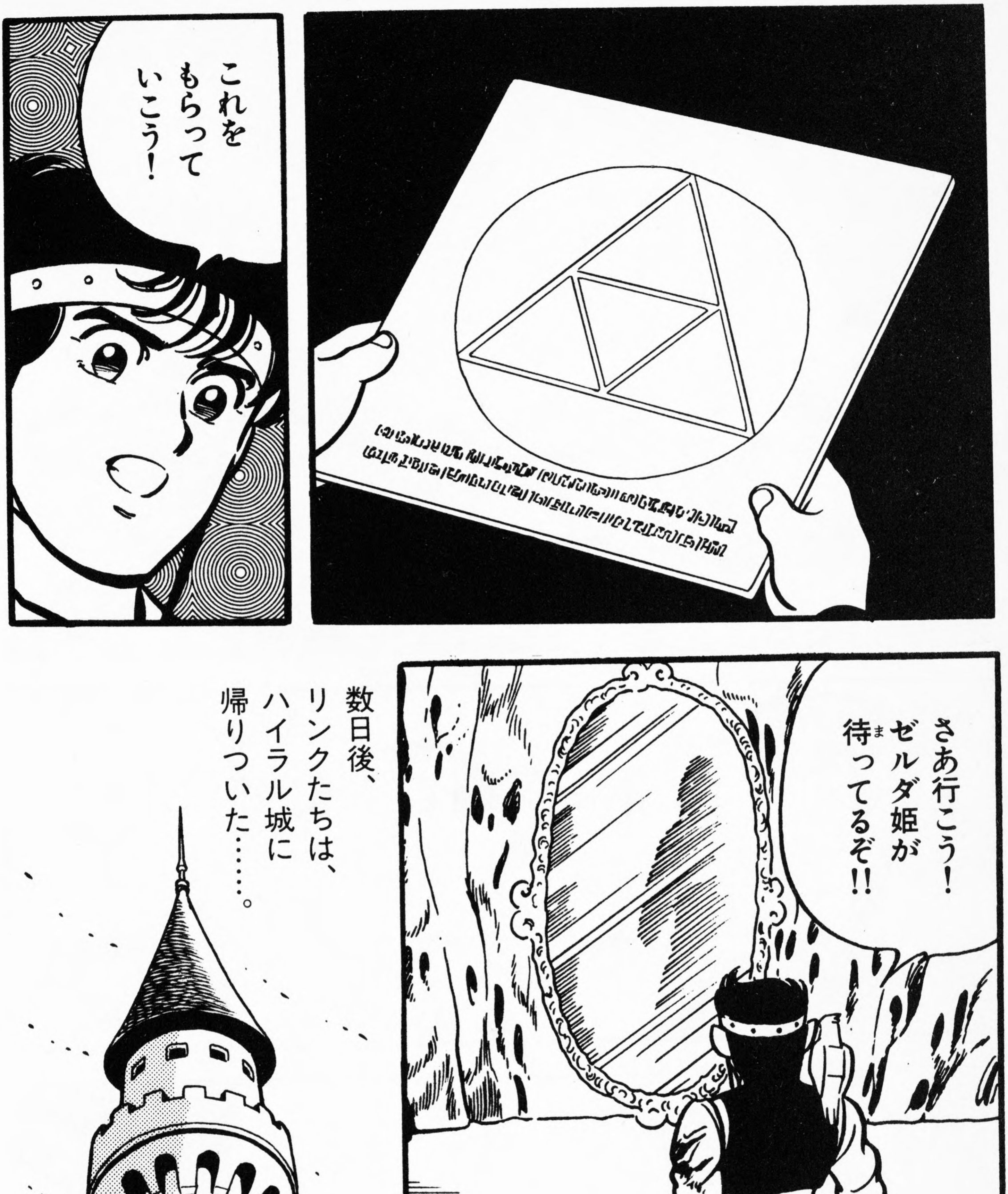
タイムの術で戦う→106　浮遊の術で戦う→211

162

水晶を得る
193へ

163

川を下っていく→64　荒れ地を進む→22



165へ

165

私が元に戻った時の父ったら……
じゃあ やはり ガノスが死んだ時に……
本当に あなたたちには お礼の言葉も ありませんわ
あのプレートは "トライフォース"を納めるケースでしたのよ……！
トライフォース…… 秘宝のこと？

217へ

やったァ
アニキ
スゴイ！
すごいのは
秘宝の力だよ…
ガノスが
秘宝を恐れるのが
わかるよ…
これほどとはね！
扉だよッ
アニキ！

167へ

オーラ・レイの術で戦う→137　タイムの術で戦う→189

168

15へ

169

戦う→206　逃げる→92

171へ

171

森へ行く→115　岩山を行く→214

172

74へ

173

ライフ・ポイントをマイナス2

48へ

174

175へ

175

知恵の秘宝をリストから消す
202へ

125へ

だまれ！キサマの話なんて聞きたくない!!
あくまで戦う気か……このガノス様と……!!
ニヤリ
そうとも！ゼルダ姫とみんなのためにな!!
父ちゃんと母ちゃんのカタキ討ちだいッ!!

53へ

ゲームオーバー！
1へ戻って再挑戦!!

179

チュー
チュー
ともかく例の秘宝ってのを手に入れなきゃな…
キョロ キョロ
ま、そこらへんに落ちてるわけないよな……
ポリ ポリ
それにしてもこの林……どこまで続いてるんだ？

180へ

180

ライフ・ポイントをマイナス1
181へ

163へ

魔術ポイントをマイナス2
48へ

183

聖水を持っている→26　持っていない→136

184

ことわる!!
そーだ そーだ
何だと…!?
キサマのようなヤツを野放しにはしておけん!!
どのみちキサマを倒せば姫の呪いも解けるさ!!

53へ

オーラ・レイの術で戦う→84　タイムの術で戦う→144

技術ポイントをマイナス2
187へ

187

150へ

188

力の秘宝を得る
8へ

189

知恵の秘宝を持っている→151　持っていない→210

191へ

191

現在のライフ・ポイントが5以上→27　4以下→206

192

101へ

193

右へ行く→138　左へ行く→54

ゲームオーバー！
１へ戻って再挑戦!!

195

聖水を使う
10へ

197へ

197

93へ

198

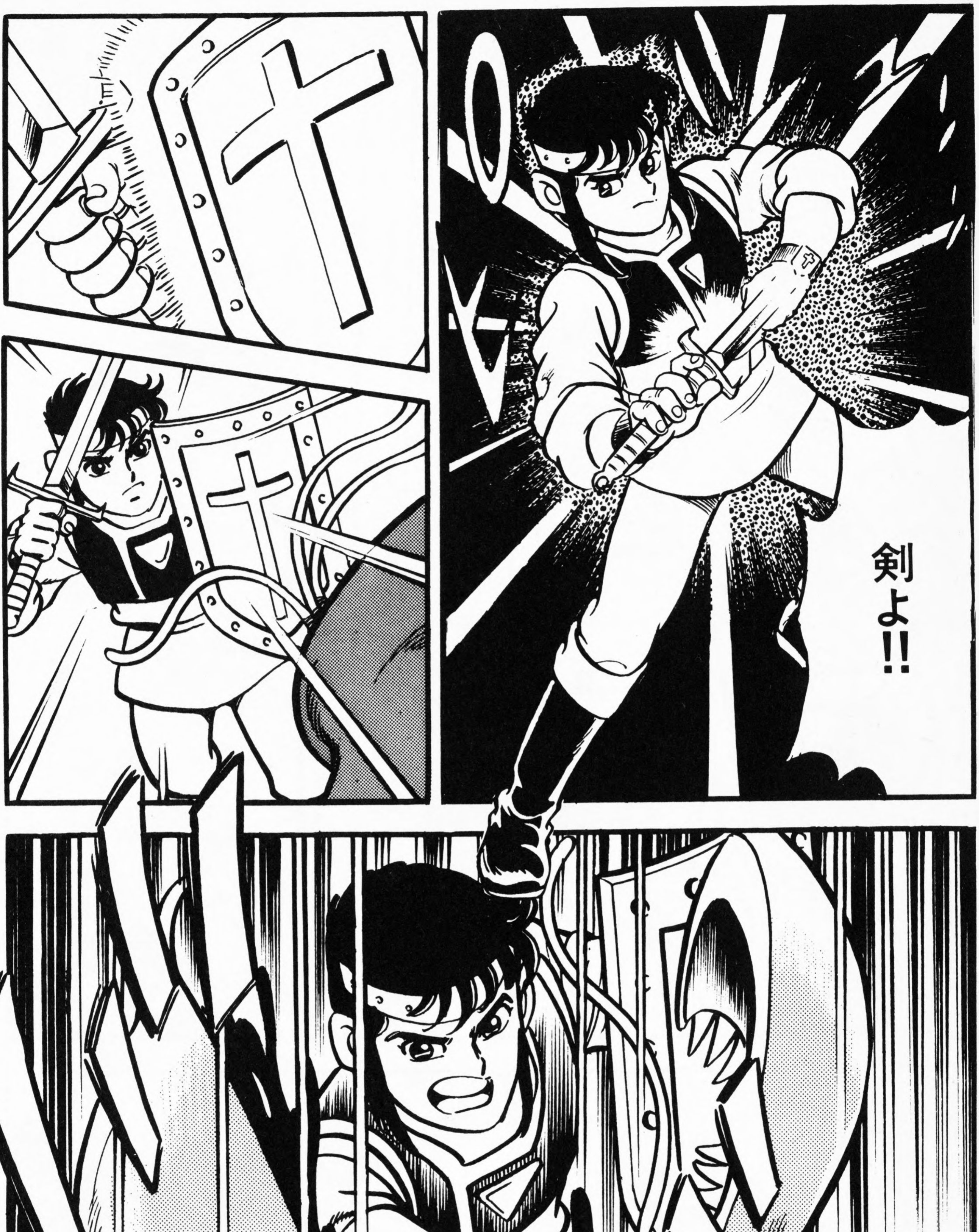
まにあってるよ ばあさん
そうかい…あんた ガノスの城へ 行きなさるのかえ……？
ニヤリ
エッ!?
そ、そう だけど……
こっちへ 行きなされ！ 近道じゃよ!!

30へ

199

ライフ・ポイントが3以上→82　2以下→25

200



201へ

201

ライフ・ポイントをマイナス1
現在のライフ・ポイントが1→114　2以上→67

それにしても
疲れたなァ
……
大変だね
アニキも
さて…
行くかッ!
ひと休み
したら…
のんびり
しちゃ
いられ
ないよ!
また
怪物が出て
くるかも
しれないし
な…!!

129へ

203

96へ

48へ

205

剣で戦う→24　パワーブレスで戦う→122

206

ライフ・ポイントをマイナス1

207へ

207

知恵の秘宝を得る
92へ

208

74へ

209

浮遊の術で逃げる→182　術を使わずに逃げる→46

210

!
術が使えない！いったいどうしたんだ!?
キサマの術など封じたわ!!
たわいもない……
なんだと!?
愚か者よ！闇に落ちよ!!
ケケケ
わあっ!

96へ

211

魔術ポイントをマイナス2
12へ

212

213へ

213

買うなら、リストの金貨(ルピー)とアイテムの欄をチェックする。 **42へ**

ここからは山歩きだね……
へたばるなァ……
へっちゃらだ〜〜〜い!
コムは身軽なだけがとりえだもんな!
ちぇっキズつくなァ〜〜〜
ズル…
ハハハ冗談だよ!

215へ

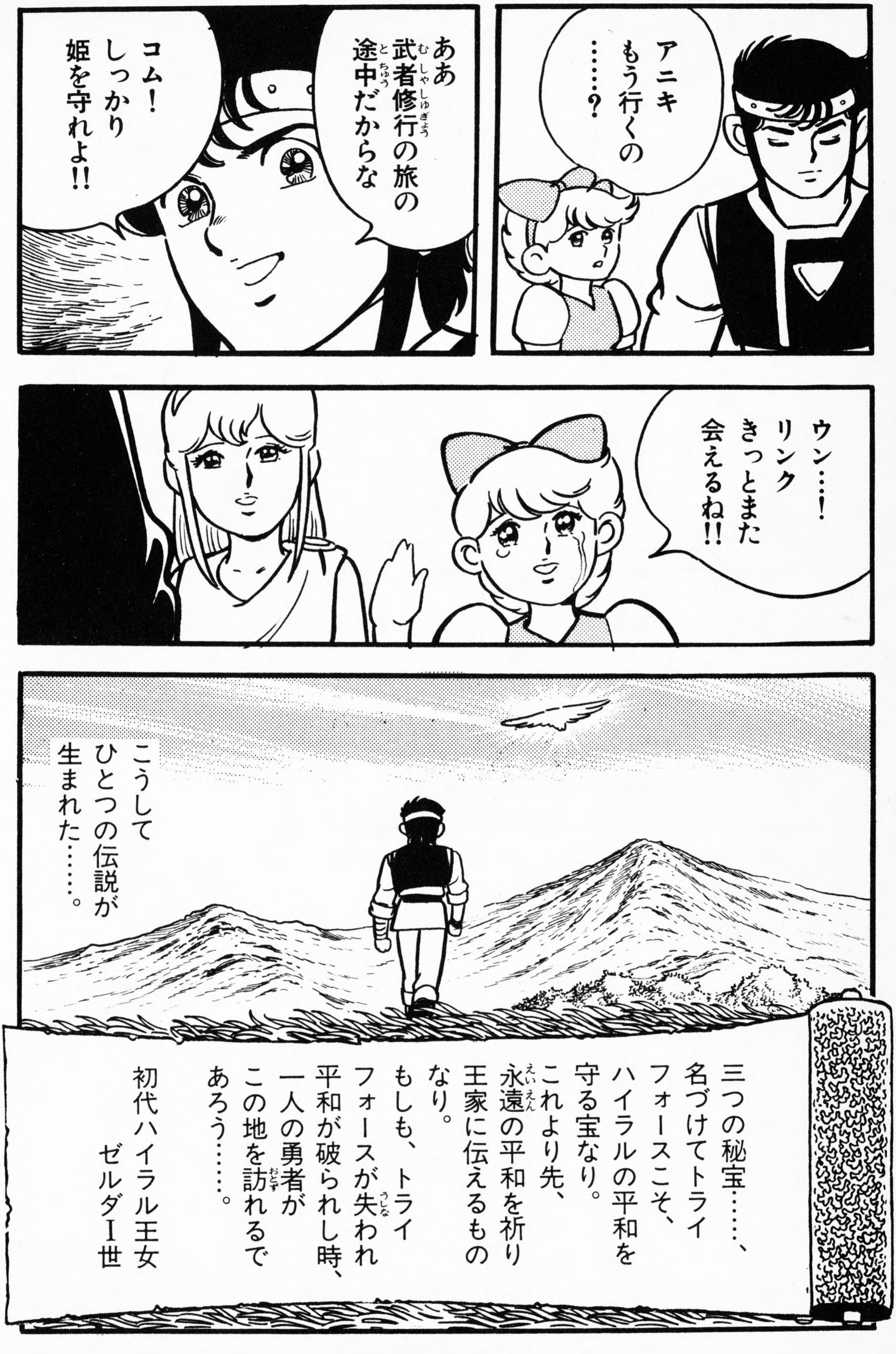
215

泉の妖精に会った→162　会っていない→38

42へ

そう名づけました！“三つの力（トライフォース）”と……
アニキ〜〜〜〜ッ！
チラッ
お前！お、女の子……!?
クスクス
だからこんな服やだって……おかしいかい…？
リンクさん！コム……いえコミィ・インパは私たちがひきとります!!

218へ


アニキ
もう行くの
……？
ああ
武者修行の旅の
途中だからな
コム！
しっかり
姫を守れよ!!
ウン……！
リンク
きっとまた
会えるね!!
こうして
ひとつの伝説が
生まれた……。
三つの秘宝……、
名づけてトライ
フォースこそ、
ハイラルの平和を
守る宝なり。
これより先、
永遠の平和を祈り
王家に伝えるもの
なり。
もしも、トライ
フォースが失われ
平和が破られし時、
一人の勇者が
この地を訪れるで
あろう……。
初代ハイラル王女
ゼルダI世

END

原作／北殿光徳
画／みやぞえ郁雄

コミック版
新・ゼルダの伝説

© 1987 M. Kitadono／I. Miyazoe　© 1986 Nintendo

著　者　北殿光徳／みやぞえ郁雄
発行者　加納将光
発行所　株式会社 勁文社
〒164 東京都中野区本町3-32-15
電話 東京 372-3281(編集)
372-3291(営業)
振替 東京9-13311
印刷　株式会社　放光社
製本　明興製本工業株式会社

－定価はカバーに表示してあります－
著者と了解のうえ検印を廃します

ISBN4-7669-0525-3 C0279 Printed in Japan
落丁・乱丁本はお取り替えします。

Adventure Hero's Books ヒーローはキミだ!!

アドベンチャーヒーローブックスシリーズ

コミック版	魂を奪われた婚約者とピーチ姫に迫る危機。王国を救う手だては!? **スーパーマリオブラザーズ外伝**	500円
コミック版	再び闘いに立ち上がったマリオ。ピーチ姫を襲う新たな魔物とは? **スーパーマリオブラザーズ外伝2**	520円
コミック版	ソロモンの鍵とリヒタ姫を追って、魔王の城をめざす冒険の旅! **ソロモンの鍵 外伝**	520円
コミック版	"時の神"とは何か? ゴーデスの正体に迫るラルフの新たな冒険! **スーパースターフォース**	520円
	巨大な城塞戦車の謎とは何か!? ファミコン版ゲームブック第一弾 **ドルアーガの塔 外伝**	550円
	奪われた秘宝を求め、チャレンジャーとマリア姫は冒険の旅へ **チャレンジャー 秘宝よ永遠に!**	550円
	あのシャアが帰ってきた。ア・バオア・クー脱出後に何があったのか!? **機動戦士ガンダム 最期の赤い彗星**	580円
	ばてれんの邪教・妖魔教の野望をくじくため、影の活躍がはじまる **影の伝説 ―魔神バラコンダの謎―**	550円
	ジオン軍アフリカ戦線を舞台にした本格戦闘シミュレーションゲーム **機動戦士ガンダム 灼熱の追撃**	580円
	オリジナル・アニメビデオ初のゲームブック登場だ!! **ガルフォース 忘却の惑星**	580円
	異世界に呼び出された伝説の勇者リンクの新たなる冒険とは……!? **リンクの冒険 ハイラル英雄伝説**	580円
	究極兵器をめぐって、女宇宙海賊ミリスの熱き戦いがはじまる! **女戦士ミリスの挑戦 ディーヴァ**	580円

勁文社 A・H・B(アドベンチャーヒーローブックス)シリーズ

挑戦者のあなたへ

本書アドベンチャーヒーローブックス・コミック版は、ロールプレイングゲームの要素を取り入れた、鉛筆一本で楽しめる本格的ゲームコミックです。

主人公はあなたです。決められた戦闘システムにしたがい、自分自身の決断で数々の危機を乗り越えていかなくてはなりません。主人公の力の設定や進路の選択によっては、冒険の途中で命を落としたり、秘宝を手に入れられないまま終わってしまうかもしれません。

しかし、戦闘を重ね経験をつみ、何度も挑戦することで、必ずあなたは、伝説の秘宝を見つけ、大魔王ガノスを倒すことができるでしょう。

では、あなたの幸運を祈って……。

カバーイラスト／みやぞえ郁雄
カバーデザイン／樋口文子
原田力男

アドベンチャーヒーローブックス

ADVENTURE HERO'S BOOKS No.13

新・ゼルダの伝説

北殿光徳／原作　みやぞえ郁雄／画

アドベンチャーヒーローブックス 13

コミック版

新・ゼルダの伝説

みやぞえ郁雄／画
北殿光徳／原作

勁文社

ADVENTURE HERO'S BOOKS

はるか昔、誕生してまもない大ハイラル王国を大魔王ガノスの魔手が襲った。国中を恐怖におとしいれた大魔王を倒すには、この地方のどこかにあると伝えられる神秘の秘宝しかない。だが、誰も見たことのない秘宝を探し出し、ガノスに立ち向かえる者は？　その時一人の若者が現れた。その名はリンク…!!
「ゼルダの伝説」をベースに、さらに時代をさかのぼり、トライフォースと伝説の成り立ちに迫るオリジナル・アドベンチャー!!

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ISBN4-7669-0525-3 C0279 ¥520E

勁文社
定価520円

昭和62年4月10日　初版発行

発行　株式会社　勁文社

振替　東京9-13311　Tel 03-372-3291営業
03-372-3281編集
〒164 東京都中野区本町3−32−15

アドベンチャーヒーローブックスNo.13

新・ゼルダの伝説

北殿光徳／原作

みやぞえ郁雄／画

アドベンチャーヒーローブックス
13

新・ゼルダの伝説

みやぞえ郁雄／画
北殿光徳／原作

勁文社

ADVENTURE HERO'S BOOKS